



Batman

Trotz mehr Gangstern denn je: Der **Dunkle Ritter** teilt wie gewohnt ordentlich Backenfutter aus.

Arkham Knight

Zum Ende der Arkham-Trilogie kämpft sich Batman durch die größte Spielwelt der Seriengeschichte und düst im Batmobil durch die Straßen Gothams. Von Kai Schmidt

Angeschaut

Genre **Action-Adventure** Publisher **Warner Bros.** Entwickler **Rocksteady Studios** (Batman: Arkham City, GS 01/12: 91 Punkte)
Termin **14.10.2014** Status **zu 70 % fertig**

Weitere Infos auf [GameStar.de](#)

Eigentlich war **Batman: Arkham City** erzählerisch ein runder Abschluss der Arkham-Reihe: Das Böse ist besiegt, die Insassen des Freiluftgefängnisses Arkham City sind vor dem Tod durch Ra's al Ghuls »bomblig« Masterplan zur Ausrottung des Verbrechens gerettet – und Batman darf sich endlich eine kleine Pause gönnen, um mit Butler Alfred einen Tee zu schlürfen. Tatsächlich sinkt die Verbrechensrate in Gotham City dramatisch, aber das ist natürlich zu schön, um dauerhaft wahr zu sein. Zwar ist es auf den Straßen ruhig geworden, doch in der Unterwelt rumort es gewaltig: Nachdem sie der Joker nicht mehr gegeneinander aufhetzen kann, haben Two-Face, Penguin und Harley Quinn jetzt jede Menge Zeit, sich ihrem gemeinsamen Fledermausproblem zu widmen. Ein Jahr nach den Ereignissen von **Arkham City** ist es schließlich so weit: Scarecrow droht der Stadt mit Bomben, die eine neue Variante seines Furchtgases freisetzen sollen, was die Behörden zum Anlass nehmen, die sechs Millionen Einwohner Gothams zu eva-

kuieren. Prompt schlägt die Stunde der Superschurken und ihrer Gangs. Während die Polizei nur mit Minimalbesetzung unterwegs ist, rücken die Verbrecher mit Hundertschaften aus und verwandeln die Straßen in ein einziges Chaos. Eingeschlagene Schaufenster, brennende Autos, plündernde Horden, das volle Programm. Nur gut, dass Bruce Wayne sich entschlossen hat, den Evakuierungsruf zu ignorieren, um im Fledermausanzug über den Dächern der Comic-Metropole zu patrouillieren. Dass er es mit einem neuen, furchteinflößenden Gegner zu tun bekommt, der durchaus sein Untergang sein könnte, ahnt der schwarz ge-

wandete Verbrechensbekämpfer freilich noch nicht. Dieser Arkham Knight ist eine Art schießwütiger »Anti-Batman« in Hightech-Rüstung, der den Dunklen Ritter um jeden Preis vernichten will. Über die Identität des extra fürs Spiel entwickelten neuen Bösewichts ist bislang allerdings nichts bekannt. Klar ist bloß, dass der durchtrainierte Kämpfer in der Fledermausrüstung mit dem Arkham-Logo auf der Brust eine ernstzunehmende Gefahr für unseren Helden darstellt. Wie wir wissen, hat Batman Schusswaffen in einer direkten Konfrontation nicht viel entgegensetzen – und der Arkham Knight hat eine Vorliebe für die Dinger.

➕ Stärken

- + Batmobil
- + fünfmal größere Spielwelt als im Vorgänger
- + deutlich verbesserte Technik

⊖ Schwächen

- wieder ohne Passanten

weit: Scarecrow droht der Stadt mit Bomben, die eine neue Variante seines Furchtgases freisetzen sollen, was die Behörden zum Anlass nehmen, die sechs Millionen Einwohner Gothams zu eva-

Verlassene Autos verstopfen die Straße? Kein Problem für das **Batmobil**: Einfach mit Volldampf mittendurch! Ein Traum im Feierabendverkehr.



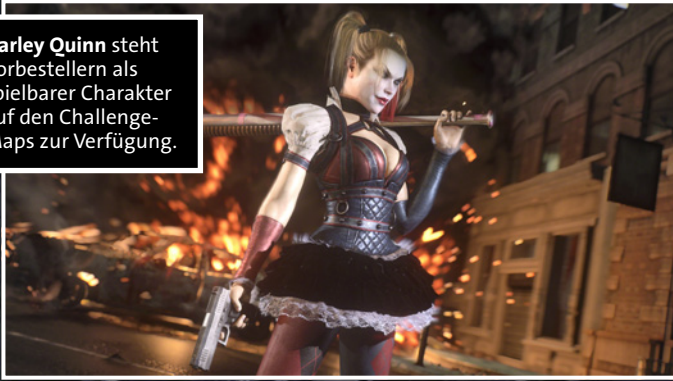


Der **Riddler** hält Batman erneut mit seinen Herausforderungen auf Trab. Diesmal lädt der Rätselliebhaber unter anderem zu unterirdischen **Hindernisrennen**.



Passend zum neu konstruierten Batmobil hat sich Bruce Wayne auch einen schwer gepanzerten **neuen Anzug** gegönnt.

Harley Quinn steht Vorbestellern als spielbarer Charakter auf den Challenge-Maps zur Verfügung.



Multiplayer?

Im Gegensatz zu **Arkham Origins** verzichtet **Arkham Knight** auf einen Multiplayermodus. Rocksteady sagt ganz offen, dass das Spiel auf Singleplayer ausgelegt ist und man sämtliche Kapazitäten lieber in ein perfektes Solo-Erlebnis steckt, statt einen halbgenussigen Mehrspielermodus dranzupappen. Publisher Warner Bros. stehe voll und ganz hinter dieser Entscheidung.

Wer sich darauf gefreut hat, endlich das richtige Alltags-Gotham mit seinen belebten Wohn- und Geschäftsvierteln durchstreifen zu können, wird enttäuscht. Wie im direkten Vorgänger und dem Prequel **Arkham Origins** sorgt ein Storykniff dafür, dass wieder einmal nur marodierende Banden und Schlägertypen unterwegs sind; die normalen Einwohner wurden ja evakuiert. Diesmal allerdings haben die Verbrecher ordentlich Verstärkung im Rücken, denn dank

der stark überarbeiteten Engine, die nun keine Rücksicht mehr auf veraltete Konsolenhardware nehmen muss (schon die Tatsache, dass Regentropfen nun realistisch an Batman abperlen und über die Unebenheiten seines Anzugs fließen, kann sich im wahrsten Sinne des Wortes sehen lassen), können die Gegnergruppen bis zu 50 Mann stark sein. Um sich solcher Massen zu erwehren, hat Batman fleißig trainiert und ein paar neue Tricks gelernt. Das bekannte Freeflow-Kampfsystem bleibt natürlich bestehen, wird allerdings in Nuancen verbessert. Der Flattermann kann nun zum Beispiel aus dem Sturzflug den erstbesten Gegner greifen und ihn direkt in die anstürmenden Kumpel schleudern. Oder einem Widersacher den Baseballschläger aus der Hand kontern und mit dem hölzernen Migränestift nicht nur ihm, sondern auch noch weiteren Gegnern einen Scheitel ziehen, bis die Waffe schließlich zerbricht. Besonders cool finden wir aber die Möglichkeit, einem anstürmenden Gegner per Rückwärtsrolle auszuweichen und ihm für einen sofortigen

K.o. einen Batarang gegen die Birne zu schleudern. Ebenfalls neu ist der Furcht-Takedown: Wenn Batman unter einem Bodengitter schleicht – unter das er auf Tastendruck nun übrigens auch ungesehen aus einiger Entfernung huschen kann – und ei-

Schießwütiger Anti-Batman

nen arglosen Gegner geradezu raubtierhaft ausschaltet, kann er noch während des folgenden Zeitlupen-Takedowns weitere Opfer in der unmittelbaren Umgebung bestimmen, die er gleich im Anschluss schlafen legt. Solche Blitzmanöver schüren die aufkeimende Furcht der Verbrecher vor der scheinbar übernatürlichen Fledermaus, wodurch die eingeschüchterten Unholde für Batman zu leichteren Opfern werden.

Noch eine Weise, um an den gesetzlosen Horden vorbeizukommen: einfach durchbrettern! In **Arkham Knight** darf Batman nämlich endlich in seinem Batmobil über die Straßen Gothams düsen, was angesichts der Größe der Spielwelt eine naheliegende Entscheidung ist. Das Batwing-Reisesystem aus **Arkham Origins** würde auf der ungleich größeren Fläche der Stadt (sie soll rund fünfmal größer als im Vorgänger sein) wohl nicht sonderlich gut funktionieren. Für die Fortsetzung hat Entwickler Rocksteady das bisherige Modell des Fahrzeugs komplett überarbeitet. Batmans alte Karre, die man etwa im ersten Teil vor den Toren der **Arkham-Anstalt** bewundern konnte, erinnerte noch stark an die Tim-Burton-Filme. Das neue Design orientiert sich nun am bulligen Tumbler aus den **Dark Knight**-Filmen, wirkt also beinahe wie ein Panzer. Dank der dicken Panzerung sind geparkte Autos oder gegnerische Fahrzeuge gar kein Problem –

Fanservice: Barbara Gordon (alias Oracle) trägt einen Anhänger mit dem Symbol der **Flying Graysons** – Robins tödlich verunglückter Artistenfamilie.



Wer ist der Arkham Knight?

Der Bösewicht kommt nicht in den Comics vor – aber das heißt ja nicht, dass unter der Maske zwingend ein neues Gesicht stecken muss. Wir stellen sechs Verdächtige vor.

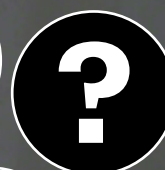
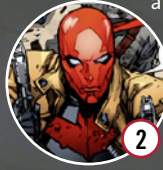
1 Der Joker Batmans **Erzfeind** sollte eigentlich unpässlich sein. Doch im DC Universum gibt es für jedes Problem eine Lösung – Lazarusgrube, S.T.A.R. Labs, schurkischer Millionäre und Magie sei Dank. Ein inklusive Arkham Origins vierter Auftritt des Clownprinzen des Verbrechens als Hauptschurke wäre allerdings ziemlich langweilig!

3 Azrael Azrael ist der mysteriöse **Beobachter**, der Batman in Arkham City verfolgt und ihm im Auftrag des Ordens von St. Dumas von einer Prophezeiung erzählt. Batman soll durch die Rettung Arkham Citys Dinge in Bewegung setzen, die ihn einholen und verbrennen werden – möglich, dass die Übernahme Gothams gemeint ist. Doch würde der Ordenskiller wirklich in die Rüstung des Arkham Knight schlüpfen?

4 Jack Ryder Der großmäulige **Reporter** taucht in Arkham City kurz auf und wird von Batman vor Auftragskiller Deadshot gerettet. Ryders geheime Identität als Vigilant Creeper ist hier schon etabliert, doch der Arkham Knight passt so gar nicht zu der ziemlich durchgeknallten, gelbhäutigen Figur. Aber Gehirnwäsche vom Drahtzieher im Schatten könnte auch den Creeper zum bösen Gegenstück Batmans machen. Trotzdem eher unwahrscheinlich.



2 Jason Todd Batmans zweiter **Robin** wurde im berühmten Comic »Batman: Tod in der Familie« vom Joker halbtot geprügelt und dann in die Luft gesprengt, nur um Jahre später als mysteriöser, um sich ballender Rächer Red Hood wieder aufzutreten und seinem Mentor die Hölle heiß zu machen. Was, wenn Jason statt Red Hood als Arkham Knight zurückkehrt? Da Jason vorher in keinem Spiel der Reihe erwähnt wurde, ist das aber eher unwahrscheinlich.



5 Hush Thomas Elliot kann sich dank seiner **chirurgischen Fähigkeiten** in jede Person verwandeln und ist ein Meister-schütze. Am Ende der Nebenhandlung in Arkham City stellt sich heraus, dass er mit »Spendergesichtern« seinen Jugendfreund Bruce Wayne kopiert hat, gegen den er einen Groll hegt – wenn man sich schon in Bruce Wayne verwandelt, warum nicht gleich zum Anti-Batman werden?



wer stört, wird beiseite geschoben. Sogar Häusercken halten das schwarze Monster nicht auf, wenn es durch die Straßen Gothams braust. Bremsen und Parkplatzsuchen ist nicht nötig, denn auf Knopfdruck katapultiert der Schleudersitz den Fledermausmann bei voller Fahrt aus dem Cockpit, sodass er seinen Umhang ausbreiten oder den Enterhaken benutzen kann, um in luftiger Höhe das nächste Ziel zu erreichen. Auch über die Suche nach der geparkten Karre braucht sich Batman keine Gedanken zu machen: Das Batmobil schaltet bei Bedarf in den Autopilot, um den Dunklen Ritter notfalls auch am anderen Ende der Karte abzuholen. Selbst während des Gleitflugs funktioniert das Herbeirufen bestens, und Batman direkt setzt aus der Luft zur schneidigen Punktlandung im Fahrersitz an, sobald sein Gefährt in Sicht ist.

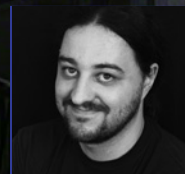
Das Batmobil spielt auch bei den Riddler-Herausforderungen eine wichtige Rolle: Zusätzlich zu den aus den bisherigen Spielen bekannten Kopfnüssen und Kombinationsrätseln lässt der grünewandete Verbrecher den Flattermann in dessen fahrbarem Untersatz auf unterirdischen Hindernisstre-

cken antreten. Mittels einer Fernsteuerung muss Batman bei voller Geschwindigkeit bewegliche Teilstücke der Strecken so anordnen, dass er nicht gegen Mauern knallt oder in Abgründe stürzt. Was für ein vielseitiges PS-Monster das Batmobil ist, zeigt sich bei diesen Herausforderungen ebenfalls. Stellenweise nutzt Batman die runden Tunnel des amerikanischen Abwassersystems, um die Rennstrecke an die Wände oder gar an die Decke zu verlegen. Doch so cool das Batmobil auch sein mag, manchmal ist in **Arkham Knight** die für Batman traditionellere Art der Fortbewegung besser. Um die weiten Strecken zu Fuß oder in der Luft schneller zurückzulegen, spendieren die Entwickler der Fledermaus eine längere Gleitzeit und mehr Möglichkeiten, während des Flugs mit der Umgebung und den Gegnern zu interagieren. Die Katapultwirkung des Enterhakens, mit dem sich Batman über Kanten und Häuserdächer neuen Schwung holt, ist nun beispielsweise deutlich stärker. Auch die Stahlseile, die Batman in den Vorgängerspielen noch aus dem Stand zwischen zwei Wänden spannen musste, um daran entlangzurutschen, kann er nun aus dem Gleitflug abfeuern.

Wir sind noch etwas skeptisch, ob Rocksteady auch erzählerisch die Qualität der Vorgänger halten kann. Paul Dini, der sich mit seinen Drehbüchern zur **Batman**-Zeichentrickserie aus den 90er-Jahren in die Herzen der Fans schrieb und für die Storys der bei-

Vielseitiges PS-Monster

den Vorgängerspielen verantwortlich zeichnete, ist nicht mehr beteiligt. Stattdessen tüftelt ein internes Team von Rocksteady in Zusammenarbeit mit Geoff Johns, dem Chief Creative Officer von DC Comics, am Skript. Johns ist in Fankreisen berühmt dafür, die Figur des Batman sehr eindimensional zu begreifen – es bleibt also abzuwarten, ob die Geschichte an die Klasse der Vorgänger anknüpfen kann. **KS**



Glorreicher Abschluss?

Kai Schmidt
Redakteur
kai@gamstar.de

Die **Freeflow-Kämpfe** erhalten durch Batmans neue Manöver zusätzliche Dynamik.



Riesige Spielwelt, Batmobil, feine Technik – die Rocksteady Studios möchten ihrer Batman-Trilogie mit Arkham Knight einen würdigen Abschluss bescheren, bevor sie sich vom Dark Knight verabschieden, um sich anderen Dingen zuzuwenden. Und ich erwarte Großes von Arkham Knight. Nicht mehr und nicht weniger. Klar ist es schade, dass die Einwohner schon wieder nicht über die Straßen flanieren – doch die Aussicht, diesmal auf marodierende Banden zu treffen, die nicht nur aus fünf Leuten bestehen, weckt den Ehrgeiz in mir. Ich muss mich als Dunkler Ritter beweisen und meine Freeflow-Künste geschickt zum Einsatz bringen. Ach ja, und dann ist da noch das Auto, mit dem ich endlich durch die Stadt heizen kann. Wer steht denn bitteschön nicht aufs Batmobil?